

11. Zimmerbauer K (2011) From image to identity: building regions by place promotion. *European Planning Studies* 19(2): 243–260.

## ЗАДАЧИ ДИЗАЙНЕРА В ОТКРЫТОМ ГОРОДЕ

**Еланова Д. А.,**

*Уральский федеральный университет имени первого  
Президента России*

*Б.Н. Ельцина, Екатеринбург*

Руководитель: профессор, доктор философских наук

**Быстрова Т.Ю.**

Ключевые слова: открытый город, современные проблемы российских городов, городская среда, универсальный дизайн, открытое проектирование, дизайнер в открытом городе.

Каким представляется человеку современный российский город? В воображении жителя российского города сразу всплывают картинки с безликими серыми многоэтажками, сломанными скамейками и т.д. Зона комфорта [1] городского жителя в нашей стране ограничивается его квартирой, все что не относится к квартире уже чужое и некомфортное. Город часто предстает, как некое отчужденное пространство.

Город — это сложная система, которая должна включать весь спектр социокультурных процессов. Существует множество проблем, с которыми жители городов сталкиваются ежедневно. Городское пространство поделено на части: центр города, спальные районы, места для отдыха, бизнес центры, культурные центры и т.п. Все эти районы существуют разрозненно друг от друга [2]. В рамках городского пространства человек не взаимодействует с другими жителями города, что приводит к расслоению общества или исключению из соци-

Еланова Д.А. Задачи дизайнера в открытом городе

альной жизни. Существуют такие группы населения, которые не могут вести активную жизнедеятельность из-за отсутствия необходимой среды, например, маломобильные группы населения - пожилые люди, инвалиды. Городская среда выражается в нехватке мест для времяпрепровождения, общественных пространств для интеграции разных социальных групп населения, горожане предпочитают проводить досуг дома, что приводит к неврозам и депрессии. Это объясняется недостаточностью усилий дизайнеров.

В 1964 году на Международном семинаре дизайнеров в Бельгии сформулировали следующее определение: «Дизайн — формотворческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств промышленных изделий. Эти качества включают и внешние черты изделий, но главным образом структурные и функциональные связи, которые превращают изделие в единое целое, как с точки зрения потребителя, так и с точки зрения изготовителя» [3]. Исходя из этого определения, можно сказать, что профессия дизайнера сочетает в себе эстетическое и функциональное. Именно дизайнер соединяет в вещах, которые окружают человека каждый день, функциональность и красоту. Продукты дизайна способствуют формированию благоприятной среды и сглаживают противоречия между человеком и обществом.

Современные проблемы больших городов заставляют менять стратегию планирования на государственном уровне. Существует необходимость создания, с помощью дизайна, объектов городской среды для отдыха и общения, для взаимодействия горожан друг с другом.

Получает распространение идея открытого города. Концепция открытого города означает максимальную вовлеченность граждан в его улучшение и развитие, создание комфортной среды, решение проблем при содействии граждан — краудсорсинг. Краудсорсинг — (с английского, crowd — «толпа», sourcing — «использование ресурсов») — передача некоторых производственных функций неопределенному кругу лиц, решение общественно значимых задач силами добровольцев, часто координирующих при этом свою деятельность с помощью информационных технологий [4]. Применение краудсор-

синга помогает решать проблемы города намного быстрее и эффективнее. Главная идея в максимальном вовлечении населения в решении многих вопросов. Например, создание интернет-порталов для сбора жалоб и предложений, непосредственное участие жителей городов, привлечение архитекторов и студентов профильных факультетов.

Эта концепция применяется во многих российских городах. Вовлечение граждан в процесс принятия решений, реализация проектов происходят в рамках местного самоуправления. Однако проблемы, связанные с проектированием удобного и комфортного пространства, невозможно решить без участия дизайнера.

Задача дизайнера создать по средствам дизайна комфортную ситуацию для общения. Существует понятие универсальный дизайн. Универсальный дизайн (Inclusive design) — планирование пространства и среды, обеспечивающее полное включение различных групп населения и полное социальное равенство. Такой дизайн позволяет использование в максимальном масштабе. Главной целью является устранение барьеров между городской средой и жителями города. Для этого дизайн должен быть понятен для пользователя, соответствовать разнообразному кругу способностей, быть безопасным, обеспечивать применение без усилий [5].

Фестиваль «Социальная революция» — архитектурный фестиваль проходящий в Ярославле. В 2013 году в рамках фестиваля был проведен международный архитектурный конкурс «ПАРКовка» предполагающий создание общественных пространств в сквере им. Чайковского в Ярославле. Участие в фестивале принимали архитекторы и кураторы социальных проектов Москвы и Ярославля, а также студенты и архитектурные бюро из разных стран. Лучшие конкурсные проекты были реализованы.

Проект открытого муниципального управления One Click Yakutsk — городской портал, созданный в городе Якутске по инициативе главы города Айсена Николаева, с участием ведущих архитекторов России. Портал создан для улучшения города, реализации новых идей с помощью применения современных технологий и принципов краудсорсинга. Каждый

житель может оставить сообщение о существующей проблеме, проследить за ее выполнением, а также узнавать о планируемых изменениях, предлагать идеи по улучшению города.

Группа дизайнеров и ученых из TReC разработала платформу Play the City. TReC — The Responsive City, объединение созданное в 2008 году дизайнерами, художниками и учеными Амстердама, Стамбула, Каира и Лондона. Платформа Play the City позволяет на примере использования игр, в которых возможно применение различных сценариев планирования, лучшие из которых в дальнейшем воплощаются в реальных условиях. Игра происходит в форме диалога между различными участниками, которыми выступают политики, архитекторы, различные строительные организации, девелоперы и горожане. В этом диалоге каждый может предложить свои идеи и решения на примере трехмерной модели конкретной спорной территории или города. Главной задачей является — найти баланс между различными сторонами и принять эффективное решение. В такой игре, город предстает как самоорганизующаяся система, которая возможна с участием различных групп людей.

Концепция открытого города предполагает открытое проектирование. Основные принципы открытого проектирования заключаются в коммуникации между дизайнерами и простыми пользователями. Благодаря использованию интернета, обмен информацией и опытом происходит очень быстро. Упрощается процесс претворения проекта в жизнь. Это становится возможным, благодаря созданию небольших мастерских, где есть необходимые инструменты. Такие мастерские позволяют создавать «почти всё» из «практически ничего». Эффективность такого проектирования заключается в том, что минимизируются затраты, связанные с производством новых продуктов дизайна. Это экономит ресурсы, время и способствует очень быстрому обмену идеями и знаниями.

Сегодня формирование городской среды не ограничивается лишь постройкой новых зданий, улиц и площадей. Городская среда — это сложная система, в которой человек проводит всю свою жизнь. Самым важным является создание среды, комфортной каждому жителю города. Меняется роль

дизайнера. Формирование новой среды невозможно без него. Дизайнер сейчас становится не единственным участником проекта, ему необходимо учитывать мнение специалистов из разных областей социологов, экономистов, урбанистов, а также горожан. Дизайнер предлагает проектные решения с учетом всех факторов.

#### Литература

1. Лебедев А.А. Ководство. Зона комфорта. — URL: <http://www.atrlebedev.ru/kovodstvo/section/172/> (дата обращения 10.10.2014)
2. International Urban Planning: New Challenges in global metropolization. Kees Christiaanse on Open city. — URL: <http://www.youtube.com/watch?v=m4B1RI-6NDc>
3. Земпер Г. Практическая эстетика. Перевод с немецкого. - М.: Искусство, 1970.
4. Краудсорсинг. — URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%83%D0%B4%D1%81%D0%BE%D1%80%D1%81%D0%B8%D0%BD%D0%B3> (дата обращения 25.10.2014).
5. Universal design. — URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Universal\\_design](http://en.wikipedia.org/wiki/Universal_design)
6. Быстрова Т. Ю. Парк Эмшер: принципы и приемы реабилитации промышленных территорий. Академический вестник УралНИИпроект РААСН. - 2014. - № 2. - С. 9-14.
7. Глазычев В. Л. Урбанистика. - М.: Европа; Новая площадь, 2008. - С. 218.
8. Глазычев В. Л., Егоров М. М., Ильина Т. В. и др. Городская среда. Технология развития. Настольная книга. - М.: Лада, 1995. - С. 240.
9. Глазычев В. Л. Город без границ. - М.: Территория будущего, 2011. - С. 398.
10. Фестиваль «Социальная революция». — URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/>. (дата обращения 29.10.2014)
11. Фестиваль «Социальная революция». — URL: <http://socialfest.ru/>. (дата обращения 29.10.2014)
12. Universal design. — URL: <http://www.universal-design.environment.no/>. (дата обращения 1.11.2014)

13. Play the City. — URL: <http://www.playthecity.nl/> . (дата обращения 10.10.2014)
14. TReC — The Responsive City. — URL: <http://www.theresponsivenesscity.org/why/> . ( дата обращения 10.10.2014)
15. Городской портал Якутска One Click Yakutsk. — URL: <http://www.oneclickyakutsk.ru/> . (дата обращения 16.10.2014)
16. Джекобс Д. Смерть и жизнь больших американских городов/ The Death and Life of Great American Cities / пер. Леонид Мотылев. - М.: Новое издательство, 2011. — С.460.
17. Leon Cruickshank. Open design and innovation. — Dorchester: Dorset Press, 2014. — P.190.
18. Быстрова Т. Ю. Вещь. Форма. Стиль: Введение в философию дизайна. — Е.: Издательство Уральского университета, 2001. — 288 с.

## ЭПОХА ПЛАНИРОВАНИЯ: СОВЕТСКИЙ ВАРИАНТ

**Журавлева Н. И.**

*Уральский Федеральный Университет  
имени первого Президента России Б.Н. Ельцина  
Екатеринбург*

Ключевые слова: индустриализация, урбанизация, градостроительная стратегия, архитектурный проект

Архитектурный облик российских городов во многом определен советской застройкой. Овеществляющие историю страны "сталинские" кварталы, безликие "хрущевки" и "брежневки", многоэтажки 80-х не похожи друг на друга, но даже став частью современного городского пространства, они сохранили принадлежность к теперь уже иной культурной эпохе, остались свидетельством ее смыслов, стратегий и устремлений.